BULL'S DARTFORCE

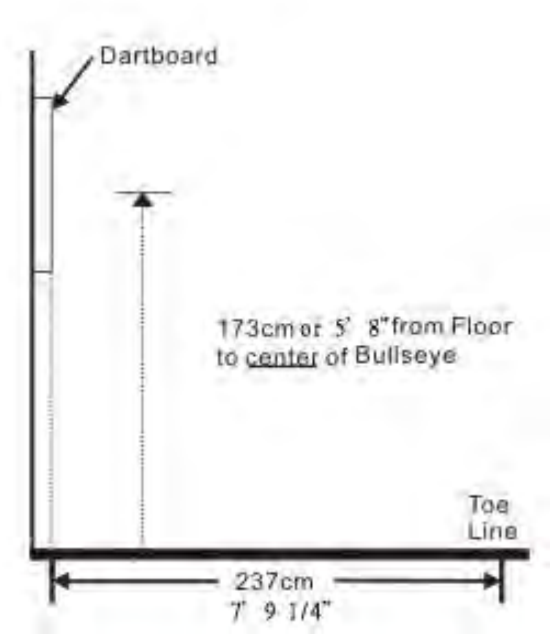


Elektronisches Dartboard
Bedienungs- und Spielanleitungen

Inhaltsverzeichnis:

1. Verpackungsinhalt:
- elektronisches Dartboard
- Bedienungsanleitung
- 6 Darts
- Ersatzspitzen (Soft Tips)

2. Inbetriebnahme mit Batterien oder Netzteil



Um die Dartscheibe zu befestigen, benötigen Sie eine freie Fläche mit einer Entfernung von 3,048 Metern zur Dartscheibe.
Der Abstand der Wurflinie (Oche) bis zur Dartscheibe sollte 2,37 Meter betragen.
Die Dartscheibe kann mit einem Netzteil oder auch mit Batterien betrieben werden. Entnehmen Sie die Batterien, sobald Sie ein Netzteil nutzen. Es ist nicht wichtig, ob die Dartscheibe horizontale oder vertikale Aufhängvorrichtungen hat, allerdings sollte die Höhe bis zum Mittelpunkt der Dartscheibe 1,73 Meter über dem Boden betragen. Kennzeichnen Sie das Zentrum der Scheibe an der Wand. Bemessen Sie den Abstand zwischen den 2 Aufhängelöchern und dem Bull´s Eye. Markieren Sie die Aufhängelöcher an der Wand.
Stellen Sie sicher, dass die zweite Markierung des Aufhangloches mit der ersten in einer vertikalen Linie zueinander liegt. Befestigen Sie die Dartscheibe mit Schrauben an der Wand. Die Dartscheibe ist nun jeder Zeit wieder abnehmbar. Die Dartscheibe kann man auch fest an der Wand montieren. Benutzten Sie dazu die 4 vorgefertigten Befestigungslöcher, welche sich jeweils außerhalb der Kreisringfläche befinden (der Bereich außerhalb des Segmentringes).

3. Funktionen der Dartscheibe (Beachten Sie bitte, dass Ihre Dartscheibe womöglich nicht über alle Funktionen verfügt)

POWER Schalter/Taste – Befindet sich auf der unteren Querverankerung der Dartscheibe in der rechten Ecke. Versichern Sie sich, dass der AC Adapteranschluss in der Buchse steckt. Die Buchse befindet sich an der unteren rechten Seite der Dartscheibe. Oder Sie haben Batterien eingesetzt. Betätigen Sie den Schalter, um ein Spiel zu starten oder zu beenden.

START/HOLD Taste – Diese Taste hat zwei Funktionen:
- START wird betätigt, sobald alle Einstellungen für das Spiel eingerichtet sind.
- Betätigen Sie HOLD, erlaubt es dem Spieler zwischen den Runden die Pfeile aus der Dartscheibe zu ziehen.

GAME GUARD Taste – Nachdem Sie ein Spiel über die Startaste gestartet haben, kann ein Spielschloss aktiviert werden. Alle Tasten werden in Ihrer Funktion gesperrt. Wenn GAME GUARD aktiviert ist, können fehlgeleitete Dartpfeile bei Berührung der Tasten, das Spiel nicht beeinflussen. Um die GAME GUARD Funktion zu deaktivieren, im Grunde die Tastensperre aufzuheben, genügt ein erneutes betätigen dieser Taste.

BOUNCE OUT Taste – Entscheiden Sie vor Beginn eines Spiels, ob die Sensoren der Scheibe die Dartpfeile zählen sollen, die nicht in der Dartscheibe festgeblieben sind (“bounce-outs”) oder nicht. Falls nicht, betätigen Sie einfach den BOUNCE OUT Knopf um Fehlwürfe zu löschen.

DART-OUT/SCORE Taste - Die DART-OUT Eigenschaft ist nur während des “01” Spiels (301, 401, etc.) aktiv. Sinkt der heruntergespielte Punktestand unter 160, ist es möglich das Spiel mit drei Dartwürfen zu beenden. Diese Wurfvorschläge können auch von der Dartscheibe berechnet werden. Double oder Triple werden mit zwei bzw. drei Linien angezeigt, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten. Die SCORE Eigenschaft ermöglicht dem Spieler den Spielstand der anderen Spieler anzeigen zu lassen.

SOUND Taste – Mit dieser Taste wird die Lautstärke reguliert. Insgesamt gibt es acht Stufen.

DOUBLE/MISS Taste – Dieser Knopf wird verwendet, um Double In/Double Out und Master Out Optionen für das ‚01‘ Spiel zu aktivieren. Diese Funktion ist nur bei der Spielauswahl 301, 401, etc. verfügbar. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Geräte die MASTER OUT Option haben. Die MISS Eigenschaft ist bei jedem Spiel aktiviert. Betätigen Sie den MISS Knopf, um Fehlwürfe aufzuzeichnen. Diesen kann man auch drücken, sobald der Dartpfeil außerhalb des Zielbereiches trifft, um den Fehlwurf zu registrieren.

QUICKPICK Taste – Sind 4 Köpfe/Tasten mit denen man bestimmte Spielvarianten sofort auswählen kann.

PLAYER/PAGE Taste – Diese Taste sollte zu Beginn jedes Spiels betätigt werden, um die Spieleranzahl einzustellen. Zusätzlich erlaubt es den Spielstand von anderen Spielern nachzusehen. Eine LCD Dartscheibe speichert den Spielstand für bis zu acht Spieler oder für bis zu vier Zweierteams. Eine LED Dartscheibe speichert den Spielstand für bis zu 16 Spieler oder für bis zu acht Zweierteams.

GAME Taste – Mit dieser Funktion kann eine der Spielgruppen ausgewählt werden, die auf dem Anzeigendisplay erscheint.

SELECT Taste – Mit dieser Option ist es möglich für jeden Spieler einen Schwierigkeitsgrad einzustellen. Viele Spielvarianten beinhalten unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, die durch drücken dieser Taste bestätigt werden.

RESET Taste – Diese Funktion löscht die Spieleinstellungen auf dem Display und kehrt zur Anfangsmusik zurück.

CYBERMATCH Taste – Mit dieser Taste ist es einem Einzelspieler möglich gegen den Computer, unter Einstellung von fünf verschiedenen Fähigkeitsstufen, zu spielen! Nur ein Spieler kann gegen den Cybermatch Wettbewerber antreten. Die Cybermatch Eigenschaft fügt eine Wettbewerbsstufe zu einem normalen, routinierten Vorgang ein.

Cybermatch Fähigkeitsstufen

Stufe 1 (C1)	Berufssportler
Stufe 2 (C2)	Experte
Stufe 3 (C3)	Fortgeschritten
Stufe 4 (C4)	fortgeschrittener Anfänger
Stufe 5 (C5)	Anfänger

Um gegen den Computer zu spielen, betätigen Sie die Cybermatch Eigenschaft und drücken Sie dann auf die START Taste.
Sobald das Spiel startet: wirft der Spieler zuerst. Nach drei Würfen, entfernt man die Pfeile aus der Dartscheibe und betätigt sofort die START Taste, um zum nächsten Spieler zu wechseln. Der Punktestand des Spielers wird auf dem Display angezeigt. Das Active Score Display zeigt im Wurfdurchgang die eben erzielten Punkte (ATTEMPT LED wird leuchten). Die tatsächlichen geworfenen Punkte werden ebenfalls im Active Score Display angezeigt (RESULT LED wird leuchten)

Nachdem der Computer seine Runde vollendet hat, stellt die Dartscheibe sich automatisch für den Spieler um. Das Spiel ist zuende, wenn ein Spieler gewonnen hat. VIEL GLÜCK!

4. Elektronische Dartscheibe Spielvarianten

1. Drücken Sie die **POWER** Taste oder schalten Sie auf ON Position (|) um die Dartscheibe einzuschalten. Eine kurze Einleitungsmusik ertönt und das Display leuchtet auf.
2. Drücken Sie solange die **GAME** Taste bis Sie das gewünschte Spiel im Display sehen – oder betätigen Sie die QuickPick Tasten.
3. Drücken Sie die **DOUBLE** Taste um zusätzliche Einstellungen für den Anfang und/oder das Ende des Spiels vorzunehmen. Dies können Sie vor Spielbeginn oder während dessen durchführen (Nur Spielgruppe 301 – 901). Weitere Erklärungen finden sich in den Spielregeln.
4. Drücke Sie die **PLAYER** Taste um die Anzahl der Spieler einzugeben. Voreingestellt sind zwei Spieler. Oder man wählt die Option CYBERMATCH.
5. Drücken Sie die **START/HOLD** Taste (rot) um das Spiel zu bestätigen und zu beginnen.
6. Wenn alle drei Darts geworfen wurden, weißt Sie ein Stimme an die Darts zu entfernen ("Remove Darts") ohne den Spielstand dabei zu beeinflussen. Sobald alle Darts entfernt sind, drücken Sie die **START** Taste um den nächsten Spieler werfen zu lassen. Die Stimme erwähnt welcher Spieler an der Reihe ist. Zusätzlich leuchten die einzelnen Spielernummern (Player Indicator Light, 1-16) auf, die ebenfalls die Reihenfolge angeben.

5. Pflegehinweise für Ihr elektronisches Dartboard

1. Verwenden Sie niemals Stahlspitzen auf diesem Dartboard – Stahlspitzen verursachen immensen
Schaden und zerstören den Stromkreislauf und die Elektronik des Dartboards.
2. Verwenden Sie nicht zu viel Kraft um die Darts zu werfen – Zu harte Würfe führen zu einem beständigen Brechen der Spitzen (Tips) und verursachen Schäden am Dartboard.
3. Drehen Sie die Darts leicht im Uhrzeigersinn, wenn Sie sie aus dem Board ziehen – Das macht es
einfacher, die Darts aus dem Board zu entfernen und sorgt für eine längere Haltbarkeit der

Tips.
4. Benutzen Sie ausschließlich den mitgelieferten Stromadapter. Die Verwendung eines anderen
Adapters kann zu einem Stromschlag führen und Schäden an der Elektronik verursachen.
5. Entnehmen Sie die Batterien, falls die das Board mit dem Stromadapter nutzen. Dadurch kann sich die Lebensdauer der Batterien verlängern.
6. Lassen Sie keine Flüssigkeiten in das Dartboard fließen. Verwenden Sie keinen Sprühreiniger oder Reiniger, der Ammoniak oder andere aggressive Chemikalien beinhaltet, diese können Schäden verursachen.

6. Spielübersicht

1	301	**11**	Big Six	**21**	ShangHai	**31**	Gold Hunt
2	Cricket	**12**	Overs	**22**	Golf	**32**	Cas-A
3	Scram	**13**	Unders	**23**	Football	**33**	Cas-B
4	Cut Throat	**14**	Count Up	**24**	Baseball	**34**	Cas-C
5	Eng Cri	**15**	High Score	**25**	Steeple chase	**35**	Elimination
6	PK-Cri	**16**	Round Clk	**26**	Bowling	**36**	Horse She
7	Low-Cri	**17**	Killer	**27**	Car Rally	**37**	Warfare
8	Adv-Cri	**18**	Doub DN	**28**	Shove Pen	**38**	Adv War
9	Shooter	**19**	41	**29**	Nine Darts	**39**	Paintball
10	Trapshoot	**20**	All Fives	**30**	G & R	**40**	Fox Hunt
						41	Tic-Tac-Toe

7. Spielregeln

GAME 1: 301

Dies ist die bekannteste Spielart, wobei eine vorgegebene Punktzahl, z.B. 301 oder 601 herunter gespielt werden muss. Ein Durchgang besteht aus drei Würfen. Die erzielten Punkte werden dann von der vorgegebenen Punktzahl abgezogen. Gewonnen hat am Ende derjenige, der zuerst exakt die Punktzahl Null erreicht.
Überwirft ein Spieler die Punktzahl, die für ein exaktes Herunterspielen auf Null erforderlich war, ist dieser Durchgang ein sogenannter „Bust“. Die Punktzahl wird wieder auf jene vor dem Durchgang zurückgestellt. Zum Beispiel: Ein Spieler hat nur noch 32 Punkte herunterzuspielen, trifft die 20, 8 und 10 (Insgesamt 38), dann beträgt der Spielstand für den nächsten Durchlauf immer noch 32.
Um das Spiel interessanter zu gestalten sind verschiedene Spielvarianten auswählbar. Durch drücken der Taste „DOUBLE“ werden die Optionen ausgewählt. Dabei wird double out weitgehend am häufigsten verwendet. Das LED Display zeigt die aktuellen Einstellungen an.

• Double In – Das Herunterzählen des Punktestandes beginnt erst, wenn der Spieler zu Beginn ein beliebiges Double-Feld trifft.
• Double Out – Hierbei muss der Spieler zum Beenden des Spiels ein Double-Feld treffen.
• Double In und Double Out – Für das Herunterzählen ist es immer erforderlich ein Double-Feld zu treffen. Entweder am Anfang oder am Ende eines jeden Durchlaufes.
• Master Out - Um das Spiels zu beenden muss ein Double- oder Triple-Feld getroffen werden.
Dart-Out Eigenschaft (Nur bei “01” Spielen)
Diese elektronische Dartscheibe hat eine spezielle “**Dart Out**” Funktion. Sinkt der heruntergespielte Punktestand unter 160, aktiviert sich automatisch der “Wurfratgeber”. Durch betätigen der Taste **DART OUT** kann sich der Spieler die Wurfvorschläge anzeigen lassen, um den Punktestand exakt auf Null zu reduzieren. Double oder Triple werden mit zwei bzw. drei Linien angezeigt, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten.

GAME 2: CRICKET

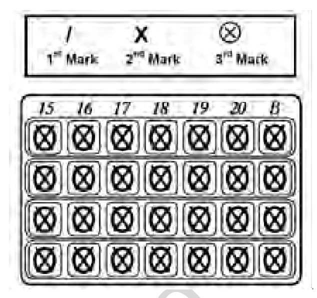
Dies ist ein strategisches Spiel sowohl für fortgeschrittene Spieler als auch für Anfänger. Die Treffzahl kann der Spieler genau auswählen/werfen und so den Gegner zwingen weniger geeignete Treffzahlen zu erlangen. Ziel ist es, alle vorgegebenen Zahlen als erster zu treffen, diese somit zu “schließen” (“close”), bevor der Gegner den höchsten Punktestand erreicht.

Nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull’s Eye (innerer/äußerer) werden bei dieser Spielart verwendet. Jeder Spieler muss eine Zahl dreimal treffen um sie „schließen“ (CLOSE) zu können. Sobald ein Spieler die Treffzahl „geschlossen“ hat, werden weitere Treffer auf diese Zahl als Punkte bewertet. Wenn aber alle Spieler die Zahl „geschlossen“ haben, können auf diese Zahl keine Punkte mehr erzielt werden. Punkte können in einer beliebigen Reihenfolge „geöffnet“ oder „geschlossen“ werden, wichtig ist, dass die Zahl dreimal getroffen wird.

Dreimal treffen bedeutet:

Trifft man in der Dreifachzone, zählt der Treffer dreifach
Trifft man in der Doppelzone, zählst doppelt
Trifft man in der einfachen Zone, zählst einfach

Gewinnen – Das Team/ der Spieler, welche alle Zahlen zuerst „geschlossen“ hat und den höchsten
Punktestand vorweist, hat gewonnen. Hat ein Spieler alle Zahlen zuerst „geschlossen“, liegt aber mit den Punkten hinterher, kann dieser nur noch auf „offenen“ Zahlen weitere Punkte sammeln. Vervollständigt ein Spieler nicht seine Punkte bevor der Gegner alle Zahlen schließt, gewinnt der Gegner. Das Spiel läuft weiter bis alle Zahlen „geschlossen“ werden.



GAME 2-1: NO-SCORE CRICKET

(Betätigen Sie die SELECT Taste, wenn **Cricket** im Display angezeigt wird) Es gelten die Standardregeln für Cricket mit der Ausnahme, dass Punkte nicht bewertet werden. Ziel hierbei ist es, alle Zahlen (15 – 20 und das Bull's Eye) so schnell wie möglich zu “schließen”. Im Gegensatz zu den LCD Modellen, die Spielgruppen als separates Spiel anbieten, stehen bei den LED Modellen die beiden Spielgruppen Cricket und No-Score Cricket in einem Spiel zur Verfügung.

Hinweis: Spielt nur 1 Spieler, ist automatisch nur No-Score-Cricket aktiviert, da man keine Gegner hat, den man mit Punkten übertreffen muss.

Cricket Scoring Display (gelten für alle Cricket Varianten):

Diese Dartscheibe verwendet eine spezielle Anzeige, um den Spielstand während einer Partie Cricket anzuzeigen (Status light). Der exklusive Wettbewerbs Cricket Scoring Display benutzt traditionell die Zeichen X (Kreuz) und O (Kreis), um Punkte aufzuzeichnen. Sobald Cricket ausgewählt ist, werden die Zeichen beleuchtet, nicht die Anzeigetafel. Es befinden sich je drei Lichter innerhalb der jeweiligen Ziffern (15 – 20 und Bull's Eye). Sobald ein Bereich getroffen wird, geht eines der Lichter aus. Nach 3 Würfen sind alle Lichter aus. Falls eine Doppel- oder Dreifachzone getroffen wird, leuchten 2 bzw. 3 Linien auf, die jeweils links neben dem eben erzielten Punktestand (ACTUALSCORE) aufleuchten.

GAME 3: SCRAM (Nur für zwei Spieler)

Dieses Spiel ist eine Variante des Cricket. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler verschiedene Zielsetzungen. In Runde 1 versucht der erste Spieler alle Zahlen (Wertung: drei Treffer in jedem Bereich – 15 bis 20 und Bull's Eye) zu “schließen”. Während dieser Zeit, versucht der zweite Spieler so viele Punkte wie möglich zu erzielen, welche nicht von Spieler 1 geschlossen wurden. Nachdem Spieler 1 alle Bereiche geschlossen hat, ist Runde 1 beendet. In Runde 2 hat jeder Spieler eine umgekehrte Funktion. Nun schließt Spieler 2 alle Bereiche, während Spieler 1 Punkte erzielt. Wenn Runde 2 vollständig ist, also Spieler 2 alle Bereiche geschlossen hat, ist das Spiel beendet. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

GAME 4: CUT-THROAT CRICKET

Hierbei gelten ebenfalls die Standardregeln des Cricket mit der Ausnahme, dass wenn ein Spieler eine Zahl dreimal getroffen hat, werden die dann erzielten Punkte allen anderen Spielern zugeschrieben, nicht dem werfenden Spieler. Ziel dieser Variante ist eine möglichst niedrige Punktzahl zu erzielen. Besonders wettbewerbsfähige Spieler werden diese Variante lieben, da sie den Spielern unterschiedliche Herangehensweisen bietet.

GAME 5: ENGLISH CRICKET (Nur für zwei Spieler)
Dieses Spiel ist ebenfalls eine Variante von Cricket und verlangt ein präzises Werfen. Es besteht aus zwei Runden. In jeder Runde haben die Spieler unterschiedliche Zielsetzungen. In Runde 1 versucht Spieler 2 das Bull’s Eye zu treffen – das Ziel sind 9 Treffer zum Beenden der Runde. Double Bull (Bull’s Eye) zählt als 2 Treffer. Jeder Wurf, der nicht das Bull’s Eye trifft, wird Spieler 1 angerechnet. Beispiel: Trifft Spieler 2, während seines Durchlaufes, die 20, den Single Bull (einfach) und die 7, wird diesem Spieler nur einmal das Bull’s Eye von den erforderlichen 9 abgezogen. Somit erhält Spieler 1 27 Punkte. Spieler 2 muss genau und treffsicher auf das Bull’s Eye werfen.
Währenddessen versucht Spieler 1 in Runde 1 so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Die Doubles und Triples werden zweifach bzw. dreifach gewertet. Um Punkte zu erzielen, muss Spieler 1 mindestens über 40 Punkte je Runde (3 Würfe) erreichen, und somit auch um Punkte gegen Spieler 2 anzuhäufen. Nur die Punkte, die über den erzielten 40 hinausgehen, werden zur Gesamtsumme angerechnet. Spieler 1 muss in dieser Runde also präzise auf alle Segmente werfen, bis auf das Bull’s Eye. Alle Treffer von Spieler 1 in das Bull’s Eye werden Spieler 2 abgezogen. Hat Spieler 2 die geforderten 9 Bull’s Eye getroffen, ist diese Runde beendet und für Runde 2 werden die Rollen getauscht. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl nach beiden Runden.

GAME 6: PICK IT CRICKET
Ähnelt dem “Cricket” sehr, allerdings werden die Segmente vom Computer vorgegeben. Das Spiel beinhaltet 6 zufällige Segmente und das Bullseye.

GAME 7: LOW PITCH CRICKET
Hierbei müssen die Spieler die folgenden Segmente 1, 2, 3, 4, 5, 6 und das Bullseye „schließen“. Rest entspricht den Regeln des Crickets.

GAME 8: Fortgeschrittenes CRICKET
Diese Variante des Crickets wurde für fortgeschrittene Spieler entwickelt.
Die Schwierigkeit zeichnet sich dadurch aus, dass hier die Zahlen des Segments (20, 19, 18, 17, 16, 15 und Bull’s Eye) **nur über einen Triple und Double geschlossen** werden können! In diesem anspruchsvollem Spiel werden die Doubles einfach und die Triple doppelt gewertet.
Die Wertigkeit des Bull’s Eyes ist die gleiche, wie beim Standard Cricket. Der Spieler, der alle Zahlen geschlossen hat und die höchste Punktzahl vorweist, hat gewonnen.

GAME 9: SHOOTER
Bei dieser Herausforderung wird die Begabung der Spieler getestet. Der Computer gibt willkürlich die von den Spielern zu treffenden Segmente an. Die Segmente blinken auf dem Display (rechts vom ACTUALSCORE Display) auf.
Punktbewertung der einzelnen Segmente:

Single = 1 Punkt Double = 2 Punkte Triple = 3 Punkte Single Bullseye = 4 Punkte

Double Bull’s Eye (Inner Bull) = 4 Punkte Single Bull (Outer-Bull) = 2 Punkte

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der Runde hat gewonnen.

GAME 10: TRAPSHOOT
In jeder Runde gibt der Computer willkürlich 3 zutreffende Ziele an. Der Spieler muss innerhalb 15 Sekunden mit 3 Dards die drei Ziele treffen. Jeder Treffer zählt 1 Punkt (3 Punkte möglich je Runde). Der Spieler, der als Erster 15 Punkte erreicht, ist der Gewinner.

GAME 11: BIG SIX

Dieses Spiel erlaubt einem Spieler seinen Gegner herauszufordern, indem er willkürlich die zu treffende Zahl vorgibt. Es ähnelt dem Basketball Spiel „HORSE“, wobei ein Spieler einen Wurf vormacht, den der andere dann nachahmen muss. Bei misslingen bekommt der Spieler ein „H“ usw. bis er letztendlich „HORSE“ zusammen hat.

Bevor das Spiel starten kann, wird über die SELECT Taste eingestellt mit wie vielen Leben gespielt wird. Ein Treffer auf die Single 6 eröffnet das Spiel. Dennoch muss der Spieler innerhalb seines Durchlaufes (3 Würfe) einmal die 6 treffen, um seine Leben zu „sichern“. Nachdem das aktuelle Ziel (Single 6) getroffen wurde, bestimmt der Spieler den nächsten Wurf/ das nächste Ziel des Gegners. Wenn Spieler 1 zwischen seinen drei Würfen die Single 6 nicht trifft, verliert der Spieler ein Leben und die Aussicht darauf dem Gegner die Treffzahl vorzugeben. Danach kann Spieler 2 bei Treffen der 6, wieder eine Treffzahl vorgeben. Singles, Doubles und Triples werden als einzelnes Ziel angesehen.

Ziel dieses Spiels ist es, dem Gegner möglichst viele Leben streitig zu machen und ihn durch Vorgabe schwieriger Treffzahlen (z.B. Double Bull’s Eye oder Triple 20), das Spiel zu erschweren. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen. Hinweis: Die Anzahl der „Leben“ ist durch betätigen der SELECT Taste zwischen 3 – 7 frei wählbar.

GAME 12: OVERS

Ziel ist es, immer den vorher erzielten Punktestand (Gesamtergebnis der drei Würfe) zu überbieten. Vor dem Spielstart wird die Anzahl der Leben über die SELECT Taste eingestellt. Schafft ein Spieler nicht, sein vorher erzieltes Wurfergebnis zu überbieten oder erzielt dasselbe Wurfergebnis, verliert er ein Leben. Dies wird, pro Lebensverlust, im LED Bildschirm rechts über ein Aufleuchten angezeigt. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

GAME 13: UNDERS

Hierbei muss der Spieler, im Gegensatz zu „Overs“, versuchen, immer den vorher erzielten Punktestand (3-Wurf-Ergebnis) zu unterbieten. Das Spiel startet mit 180 Punkten (höchstmögliche Zahl). Sobald es einem Spieler nicht gelingt sein vorher erreichtes Ergebnis zu unterbieten, verliert derjenige ein Leben. Jeder Wurf, der außerhalb der Scheibe landet einschließlich Bounce Outs, wird mit 60 Punkten zusätzlich bestraft. Am Ende eines jeden Durchlaufes (START/HOLD betätigen) werden dann die Strafpunkte zu den eigenen dazu gerechnet. Der Spieler, der noch ein Leben übrig hat, hat das Spiel gewonnen.

GAME 14: COUNT-UP

Ziel des Spiels ist es als erster den festgelegten Punktestand (400, 500 …) zu erreichen. Der Punktestand wird bei Auswahl dieses Spiels bestimmt. Jeder Spieler versucht dann pro Runde so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt. Das heißt, landet ein Wurf auf Triple 20 wird die Zahl 60 angezeigt. Die gesammelten Punkte werden für jeden Spieler im LED Display angezeigt. Hinweis: Man kann über den festgelegten Punktestand bestimmen.

GAME 15: HIGH SCORE

Um zu gewinnen muss man, die meisten Punkte, innerhalb drei Runden mit neun Darts, erzielen. Doubles und Triples werden sofort als Zahlen ausgedrückt.

GAME 16: ROUND-THE-CLOCK
Jeder Spieler muss in der Reihenfolge die Segmente (1 – 20 und das Bull's Eye) treffen. Per Durchlauf hat jeder drei Würfe. Trifft man die richtige Zahl, trifft man die nächste Zahl aus der Reihenfolge. Der erste Spieler, der in Reihenfolge bis zur 20 gelangt, hat gewonnen. Das Display (rechts vom ActualScore) zeigt an, welches Segment man trifft. Die Abfolge wird im Display angegeben, sodass der Spieler immer weiß, welche Zahl nun an der Reihe ist. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen können durch betätigen der SELECT für dieses Spiel frei gewählt werden.

Gestuft wird wie folgt:
- *ROUND-THE-CLOCK 1 – Spiel startet mit dem Segment 1(r01)*
- *ROUND-THE-CLOCK 5 - Spiel startet mit dem Segment 5 (r05)*
- *ROUND-THE-CLOCK 10 - Spiel startet mit dem Segment 10 (r10)*
- *ROUND-THE-CLOCK 15 - Spiel startet mit dem Segment 15 (r15)*

Außerdem zählen die erzielten Double und Triple als einfache Zahl, da dieses Spiel keine Punktewertung verwendet.

ROUND-THE-CLOCK ***Double*** – Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Double in jedem Segment von 1 bis einschließlich 20 treffen.
- *ROUND-THE-CLOCK Double 5 – Spiel beginnt mit der Double 5 (d05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 10 - Spiel beginnt mit der Double 10 (d10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Double 15 - Spiel beginnt mit der Double 15 (d15)*

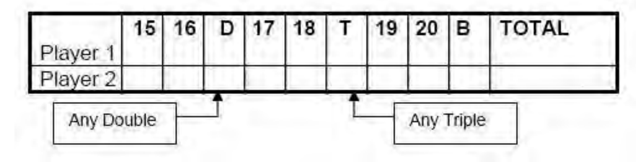
ROUND-THE-CLOCK ***Triple*** - Ein Spieler muss in der Reihenfolge die Triple in jedem Segmente von 1 bis einschließlich 20 treffen.
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 5 - Spiel beginnt mit der Triple 5 (t05)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 10 - Spiel beginnt mit der Triple 10 (t10)*
- *ROUND-THE-CLOCK Triple 15 - Spiel beginnt mit der Triple 15 (t15)*

GAME 17: KILLER
Dieses Spiel kann mit 2 Personen gespielt werden, allerdings wird es erst richtig spannend bei einer gewissen Anzahl von Spielern. Um das Spiel zu starten, muss jeder Spieler durch werfen auf die Dartscheibe, seine Treffzahl auswählen. Jeder Spieler muss eine andere Zahl für sich beanspruchen. Im LED Display taucht für jeden Spieler erst einmal die Bezeichnung "SEL" auf. Sobald eine Zahl ausgesucht wurde, erscheint die zugeordnete Zahl, für den jeweiligen Spieler, im Display.
Sinn des Spiels ist es, sich als "Killer" zu beweisen, indem man das eigene Double Segment seiner ausgewählten Zahl trifft. Sobald dies geglückt ist, ist man der "Killer" für den Rest dieses Spiels. Nun hat man als Ziel seinen Gegner zu „killen", indem man das Double seines Segmentes solange trifft, bis all seine Leben aufgebraucht sind. Der letzte Spieler mit einem verbleibenden Leben wird zum Sieger erklärt. Es ist bei diesem Spiel nicht ungewöhnlich, dass sich einzelne Spieler verbünden, um den vermeintlich besseren Spieler aus dem Spiel zu werfen.

Zusätzlich kann sich das Spiel, durch verändern einiger Einstellungen, zu einer schwierigeren Herausforderung entwickeln. Es sind 3 Schwierigkeitsgrade vorhanden: Double 3, Double 5 und Double 7. Hierbei kann der Spieler den Gegner nur „killen", wenn der Spieler dessen Double Segmente trifft.

GAME 18: DOUBLE DOWN

Jeder Spieler startet mit einem Punktestand von 40. Ziel ist es, in jeder Runde so viele Treffer im aktiven Segment wie möglich zu erzielen. Runde 1: Der Spieler muss auf das 15er Segment werfen. Misslingt dies, wird der aktuelle Punktestand (hier: 40 Punkte) halbiert. Ist man jedoch erfolgreich gewesen, wird die erzielte Gesamtsumme dem aktuellen Punktestand hinzugefügt. In der nächsten Runde wird dann das 16er Segment angesteuert und alle erzielten Punkte werden der neuen Gesamtsumme hinzugefügt. Bei misslingen wird die Gesamtpunktzahl halbiert.
Jeder Spieler wirft auf die Zahlen und in der Reihenfolge, wie sie in der unten stehenden Grafik aufgeführt sind. Das LED Display zeigt das zu treffende Segment zusätzlich an. Der Spieler mit den meisten Punkten, ist der Sieger.



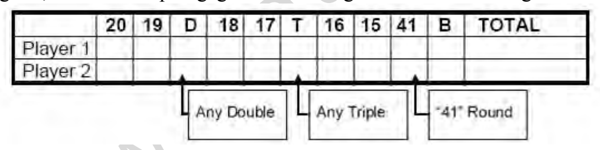
	15	16	D	17	18	T	19	20	B	TOTAL
Player 1										
Player 2										

Any Double
Any Triple

"Any Double" = Jedes beliebige Doublefeld
„Any Triple" = Jedes beliebige Triplefeld

GAME 19: FORTY ONE

Abgesehen von 2 Ausnahmen, weist dieses Spiel ähnliche Regeln des Standard Double Down, wie oben beschrieben, auf. Hierbei ist die Reihenfolge umgekehrt, von 20 bis zum Bull's Eye. Auch hier zeigt das LED Display zusätzlich das zu treffende Segment an.
Die zweite Besonderheit hierbei ist, dass gegen Ende des Spiels zusätzlich eine Runde eingefügt wird, in der die Spieler versuchen müssen, mit drei Darts, exakt die Punktzahl von 41 (20, 20, 1; 19, 19, 3; D10, D10, 1: etc.) zu werfen. Hat der Spieler die Bedingung, genau „41" zu werfen nicht erfüllt, halbiert sich die Punktzahl des Spielers. Durch diese zusätzliche Schwierigkeit, nimmt das Spiel gegen Ende eine ganz andere Wendung.



	20	19	D	18	17	T	16	15	41	B	TOTAL
Player 1											
Player 2											

Any Double
Any Triple
"41" Round

GAME 20: ALL FIVES

Hierbei sind alle Segmente aktiv, somit wird die gesamte Dartscheibe in diesem Spiel verwendet.

Mit jeder Runde (3 Darts) muss jeder Spieler eine Gesamtpunktzahl erzielen, die durch 5 teilbar ist. Jede „5" zählt als 1 Punkt. Zum Beispiel bei einem Durchlauf von insgesamt 25 (10, 10, 5), erhält der Spieler 5 Punkte für seine Punktewertung, da 25 dividiert durch 5, 5 ergibt.

Erzielt ein Spieler eine Gesamtpunktzahl (3 Würfe), die nicht durch „5" teilbar ist, werden keine Punkte vergeben. Darüber hinaus muss der letzte Dart einer Runde in ein zählbares Segment geworfen werden. Landet dieser Dart außerhalb des Segmentringes (catch ring area) oder verfehlt die Dartscheibe komplett, erhält der Spieler ebenfalls keine Punkte. Selbst dann nicht, wenn die vorherigen zwei Würfe eine Zahl ergeben, die durch 5 teilbar wäre.
Dies verhindert ein freiwilliges Danebenwerfen ("tanking") um die beiden guten ersten Würfe nicht zu gefährden. Der erste Spieler mit einer Gesamtzahl von 51 "Fives", ist der Sieger. Auf dem LED Display wird stets der aktuelle Punktestand angezeigt.

GAME 21: SHANGHAI
Jeder Spieler wirft nacheinander auf die Zahlen 1 bis einschließlich 20. Die Spieler starten auf der 1 und werfen 3 Darts auf dieses Segment. Ziel ist es, in jeder Runde möglichst viele Punkte mit den 3 Darts auf das entsprechende Segment zu erzielen. Double und Triple zählen entsprechend. Der Spieler, der nach dem Wurf auf alle 20 Segmente die höchste Punktzahl erreicht, ist der Sieger.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:
• *SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (01)*
• *SHANGHAI 5 – Spiel beginnt auf dem Segment 5 (05)*
• *SHANGHAI 10 - Spiel beginnt auf dem Segment 10 (10)*
• *SHANGHAI 15 - Spiel beginnt auf dem Segment 15 (15)*

Des Weiteren haben wir „**Super Shanghai**“ als zusätzliche Option eingefügt. Es folgt den gleichen Regeln, wie oben beschrieben. Allerdings wird hier zusätzlich verlangt, dass man Double- und Triplefelder treffen muss, welche im LED Display angezeigt werden.

Einstellbare Schwierigkeitsstufen:
• SUPER *SHANGHAI 1 – Spiel beginnt auf dem Segment 1 (S01)*
• *SUPER SHANGHAI 5 - Spiel beginnt auf dem Segment 5 (S05)*
• *SUPER SHANGHAI 10 - Spiel beginnt auf dem Segment 10 (S10)*
• *SUPER SHANGHAI 15 - Spiel beginnt auf dem Segment 15 (S15)*

GAME 22: GOLF
Dies ist eine Dart-Version der Sportart Golf (jedoch werden keine Schläger benötigt). Das Ziel ist es, eine Runde von 9 bis 18 „Löchern“ mit der niedrigsten Punktzahl abzuschließen. Der Championship Kurs („cours“) besteht aus „Par 3 Löcher“, sodass Par 27 für eine Runde mit 9 „Löchern“ und Par 54 für eine Runde mit 18 „Löchern“.
Verwendet werden die Segmente 1 bis 18, welche jeweils für ein „Loch“ stehen. Der Spieler muss 3 Treffer mit 3 Darts auf jedes „Loch“ erzielen, um zum nächsten „Loch“ zu ziehen. Treffer im Double oder Triple Segment beeinflussen die Wertung und erlauben es dem Spieler, ein „Loch“ mit weniger Schlägen abzuschließen.
Zum Beispiel treffen Sie mit dem ersten Dart das Triplefeld, wertet man dieses „Loch“ als „Eagle“ und der Spieler schließt dieses „Loch“ mit 1 „Schlag“ ab.
Tipp: „Holes Out“: Der Spieler wirft solange bis er ein „Loch“ erfolgreich geschlossen hat (3 Treffer im geforderten Segment). Die Stimmausgabe am Gerät, offenbart, welcher Spieler am „Schlag“ ist. Hören Sie also gut zu, um nicht für einen anderen Spieler zu werfen. Spielen Sie ohne Ton, achten Sie bitte auf die Anzeige im Display.

GAME 23: FOOTBALL
Um das Spiel zu beginnen muss zuerst jeder Spieler das “Spielfeld” wählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen. Das Segmentfeld ist von jedem Spieler frei wählbar und wird damit zum Startpunkt in diesem Spiel. Wie in der Grafik ersichtlich ist, werden Sie vom Startpunkt aus, durch das Bull’s Eye bis über die andere Seite der Scheibe, zum “Score point”, geführt. Der Spieler, der diese Abfolge erfolgreich durchlaufen hat, hat gewonnen. Das LED Display speichert den Spielstand und zeigt das Segment an, das als nächstes benötigt wird. Zum Beispiel hat ein Spieler sich für das 20er Segment entschieden, so startet er auf der Double 20 (“starting point”) und hat als Ziel die Double 3 (“score point”). Das gesamte Spielfeld umfasst nun 11 Segmente, die in der

Reihenfolge getroffen werden müssen. Um bei dem Beispiel zu bleiben, muss der Spieler nun in dieser Reihenfolge in die folgenden Segmente werfen:

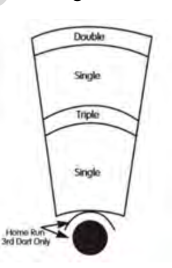


Starting Point: Double 20 → Große einfache 20 → Triple 20 → Kleine einfache 20 → Single Bull → Bull’s Eye → Single Bull → Kleine einfache 3 → Triple 3 → Große einfache 3 → Score Point: Double 3

GAME 24: BASEBALL

Die Dart-Version von Baseball stellt eine besondere Herausforderung für den Spieler dar. Wie im richtigen Spiel besteht eine komplette Partie aus 9 „Innings“. Jeder Spieler wirft 3 Darts pro „Inning“. Das Spielfeld ist, wie in der Grafik angezeigt, in folgende Segmente aufgeteilt:

Segment	**Ergebnis**
Single Segment	“Single” – 1 Base (Ein Feld)
Double Segment	“Double” – 2 Bases (Zwei Felder)
Triple Segment	“Triple” – 3 Bases (Drei Felder)
Bull’s Eye	“Home Run” (*kann nur mit dem dritten Dart in jeder Runde versucht werden*)



Ziel des Spiels ist es, möglichst viele „Runs/Läufe“ in jedem „Inning“ zu erzielen.
Der Spieler mit den meisten „Runs/Läufen“ am Ende der Partie, ist der Sieger.

GAME 25: STEEPLECHASE

Ziel dieses „Hindernisrennen“ ist es, das „race/Rennen“ zu gewinnen, indem man als erster das „track/Feld“ durchlaufen hat. Der „track“ startet beim 20er Segment und geht im Uhrzeigersinn bis zum 5er Segment, bevor auf das Bull’s Eye geworfen werden darf. Hört sich einfach an? Allerdings ist bei dieser Variante, der zu treffende Bereich genau eingegrenzt. Das bedeutet, dass nur der innere Kreis der Segmente getroffen werden darf, also der Bereich zwischen dem Bull’s Eye und dem Triplering.
Und, wie beim richtigen Steeplechase, befinden sich auch einige Hürden auf dem Weg zum Sieg.

Hierbei werden die Hindernisse (fence) wie folgt positioniert

1. fence -- Triple 13
2. fence -- Triple 17
3. fence – Triple 8
4. Fence -- Triple 5

Der Spieler, der als erster das komplette Turnier (Tracks und Bullseye) durchlaufen hat, gewinnt dieses „Rennen“.

GAME 26: BOWLING

Diese Dart-Version von Bowling ist wahrhaftig eine Herausforderung. Es ist ein schwieriges Spiel, denn es erfordert äußerste Präzision, um reichlich Punkte zu erzielen. Spieler 1 beginnt das Spiel. Vorerst muss ein „alley“ (Feld) ausgewählt werden, welches durch den Wurf oder durch das manuelle berühren des Segments bestimmt wird (Sehen Sie dazu die Grafik). Ist erst einmal das „alley“ bestimmt, verbleiben 2 Würfe, um Punkte, bzw. sogenannte „pins“, zu erzielen. Jedes einzelne Segment hat eine bestimmte Wertung vorgegeben:

Segmente	***Punkte***
Double	9 pins
Outer Single	3 pins
Triple	10 pins
Inner Single	7 pins

Für diese Spielart gibt es mehrere Regeln.

1. Der perfekte Punktestand für diese Version liegt bei 200.
2. Single Segmente dürfen innerhalb eines „frame“ (Runde) nicht zweimal getroffen werden. Falls doch, wird der Treffer nicht gezählt (0 pins). **Tipp**: Versuchen Sie jedes Single Segment in Ihrer Runde zu treffen, um 10 pins zu erzielen.
3. Pro „frame“ können 20 pins, durch doppeltes Treffen der Triple Segmente, erzielt werden.
4. Falls der erste Dart ins Double Segment trifft, der zweite ebenfalls, aber der dritte Dart die Segmente komplett verfehlt, werden für diese Runde 10 pins angerechnet.
5. Falls der erste Dart ins Double Segment, der zweite das Outer oder Inner Single Segment und der dritte Dart das Double trifft, werden für diese Runde 9 pins angerechnet.
6. Falls der erste Dart das Double Segment, der zweite das Triple und der dritte Dart das Double Segment trifft, werden für diese Runde 19 pins angerechnet.

GAME 27: CAR RALLYING

Es ähnelt dem Spiel „Steeplechase”, allerdings mit der Ausnahme, dass der Spieler selbst über den „race track“ (Rennstrecke) bestimmt. Es ist auch möglich so viele Hürden wie möglich auf seinem racetrack unterzubringen. Hingegen muss die „Rennstrecke“ eine Länge von 20 aufweisen. Das Anzeigekürzel „SEL“ fordert den Spieler auf ein Feld/Segment für sich frei auszuwählen. Dies kann durch den Wurf oder durch die manuelle Berührung des Segments, erfolgen. Anmerkung: Sie müssen exakt und sicher ihre eigenen Segmente treffen, um im „rennen“ zu bleiben. Entscheiden Sie sich für die Inner Single 20, muss dieser Inner Single Bereich während des Rennens getroffen werden. Angezeigt wird das Treffen der Inner Single Segmente mit einer Linie (links unten) neben der getroffenen Zahl. Die Würfe auf die Outer Single Bereiche werden ebenfalls mit einer Linie angezeigt, die sich links, oben, neben der geworfenen Zahl, vorfindet.
Für gewöhnlich erschweren Hindernisse, wie schwierig zu treffende Zahlen, das fortlaufende Rennen. Nochmals, die Strecke kann je nach Wunsch, einfacher oder schwieriger gestaltet werden. Es spielt auch keine Rolle, in welchen Segmenten sich die Hürden befinden. Nachdem also die „racetrack“ gewählt ist, kann die „Rallye“, durch betätigen der START Taste, gestartet werden. Der Spieler, der als Erster die Rallye durchlaufen hat, ist der Sieger.

GAME 28: SHOVE A PENNY

Hierbei werden nur die Zahlen 15 bis einschließlich 20 und das Bull’s Eye verwendet. Single Segmente werden mit 1 Punkt gewertet, Doubles mit 2 und Triples mit 3 Punkten. Jeder Spieler muss die Zahlen in der Reihenfolge treffen, mit der Zielsetzung in jedem Bereich 3 Punkte zu

erreichen, damit der Spieler zur nächsten Zahl übergehen kann. Erlangt ein Spieler mehr als drei Punkte in einem Bereich, wird der Punkteüberschuss dem nächsten Spieler angerechnet. Derjenige Spieler, der es schafft in allen Segmenten (15 – 20 und Bull) 3 Punkte zu erzielen, ist der Sieger.

GAME 29: NINE-DART CENTURY
Bei dieser Variante geht es darum, 100 Punkte zu erzielen oder diesen nach 3 Runden mit 9 Darts möglichst nahe zu kommen. Treffer in den Double und Triple Segmente werden entsprechend doppelt oder dreifach gezählt. Hat sich der Spieler überworfen (Bust), also mehr als 100 Punkte erreicht, hat er automatisch das Spiel verloren. Haben sich alle Spieler überworfen, gewinnt derjenige, der am wenigsten über 100 Punkte erzielt hat. Und erreichen alle Spieler vorzeitig 100 Punkte, gewinnt derjenige, der dafür mit den wenigsten Darts geworfen hat.

GAME 30: BLUE VS. RED *(Nur für 2 Spieler)*
Dieses Spiel ist ein Rennen rund um das Board, wobei sich das Treffen von Double- oder Triplefeldern bezahlt macht und zum Sieg führt. Spieler 1 ist „blue“, Spieler 2 ist „red“. Spieler 1 wirft nur auf alle blauen Double- oder Triplefelder und arbeitet sich im Uhrzeigersinn durch das Spiel. Spieler 2, spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt bei 20 und wirft nur auf alle roten Double- oder Triplefelder. Der aktuelle Punktestand, sowie das zu treffende Segment, werden im Display angezeigt. Bitte beachten Sie, dass innerhalb einer einzelnen Runde nur ein Treffer auf das Double oder Triple gewertet wird. Bei nicht treffen dieser Segmente, werden keine Punkte erzielt, dennoch rückt man ein Feld weiter.
Hinweis: alle erzielten Treffer im Double und Triple werden addiert. Seien Sie vorsichtig, denn Fehlwürfe (falsches Feld/Gegnerisches Feld) werden, entsprechend der geworfenen Punktzahl, vom eigenen Punktestand abgezogen. Derjenige mit den meisten Punkten, am Ende des Rennens, ist der Sieger.

GAME 31: GOLD HUNTING
Hierbei geht es darum „gold“ zu finden und zu horten. Um das „Gold“ zu sammeln, muss man 50 Punkte erzielen, das ergibt dann 1mal „Gold“. Es kann nur bei exaktem Punktestand von 50 oder 100, 150, etc., gesammelt werden (innerhalb einer Runde). Dennoch kann man nicht nur durch Werfen das “Gold” sammeln, sondern auch bei denjenigen Spielern stehlen, die welches besitzen. Folglich ist es ein hin-und-her Spiel, aber der Spieler, der das meiste „Gold“ erzielt hat, ist der Sieger.

GAME 32: CASINO A - FLUSH
Inspiriert vom Casinospiel, testet diese Version die Fähigkeit Punkte zu riskieren, um den Gegner zu schlagen. Hierbei geht es darum, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar. Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler seinen Wetteinsatz, auf 20, 30, 40 … 90 Punkte, erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden. Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“) werden keine Punkte erzielt. Jedoch,

trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz entsprechend einfach oder doppelt gezählt. Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) entsprechend einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display (segment scoring display) listet die erfolgreich, getroffenen Zahlen auf. Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde: neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

GAME 33: CASINO B - STRAIGHT

Dieses Spiel weist, abgesehen von einem hinzugefügten Spielelement, Ähnlichkeiten wie im Spiel „Casino A Flush“ auf. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar. Die Dartscheibe gibt die zu treffenden Zahlen an. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler sein Wetteinsatz auf 20, 30, 40 … 90 Punkte erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss die vorgegebene Zahl getroffen werden. Trifft der erste Wurf ein Single Segment („push“) werden keine Punkte erzielt. Jedoch, trifft der erste Wurf im vorgegebenem Double oder Triple Segment, wird der Einsatz entsprechend einfach oder doppelt gezählt. **An dieser Stelle tritt das besagte neue Spielelement ein.** Anstatt immer wieder auf dasselbe Segment, innerhalb einer Runde, zu werfen, soll sich hier die Abfolge (Werfen) über die ganze Scheibe erstrecken. Als Beispiel: Gibt das Display vor das Segment 1 zu treffen, versucht der Spieler im Segment 1 einen Treffer zu landen. Gefolgt von einem Treffer auf das Bull’s Eye und einem im Segment 19. Das „Actualscore“ Display zeigt nach jedem Wurf, dass zu erzielende Segment an.
Für die übrigen 2 Darts wird der Einsatz (Treffer im Segment: Single, Double, Triple) entsprechend einfach, doppelt oder dreifach gezählt. Das Display (segment scoring display) listet die erfolgreich, getroffenen Zahlen auf. Fehlwürfe (außerhalb des zählbaren Segments) kosten den vorhergesagten Wetteinsatz (Jede Runde: neuer Einsatz wählbar!). Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

GAME 34: CASINO C - 3-STAR

Für diese kompliziertere Version des Casinos, ist es erforderlich, mindestens 3 Treffer, im zählbaren Segment zu landen, um Punkte zu erzielen. Das Ziel ist auch hier, als Erster die festgelegte Gesamtpunktzahl zu erreichen. Hinweis: Die Gesamtpunktzahl (260/310/360/410/460/510/560) ist durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar.
Nur die Segmente 15 einschließlich 20 und das Bull’s Eye werden in diesem Spiel genutzt. Das Segment Scoring Display lässt zu Beginn jeder Runde die Segmente (Balken) aufleuchten. Der Wetteinsatz „bet“ ist 10 Punkte. Zu Beginn jeder Runde, kann jeder Spieler sein Wetteinsatz auf 20, 30, 40 … 90 Punkte erhöhen. Indem einem Spieler die vorgegebene Zahl zusagt, kann es vorkommen, dass ein Spieler mit voller Zuversicht einfach zu hoch wettet. Um das „bet“ zu ändern, kann zu Beginn einer jeweiligen Runde, die BOUNCE OUT Taste betätigt werden. Der neue Wetteinsatz wird über das Display angezeigt (Wird „b20“ angezeigt, meint es ein „bet“ von 20 Punkten). Der Einsatz fällt automatisch immer wieder auf 10 Punkte am Anfang einer jeweiligen Runde.
Um seinen Einsatz („bet“) einzulösen („cash in“), muss 3mal auf das zählbare Segment (15 –

20, Bullseye) getroffen werden oder ein Treffer im Triple Segment „opens/startet“ die Punktewertung und zählt den Einsatz dreifach. Doubles und Triples zählen entsprechend doppelt oder dreifach. Schafft ein Spieler nicht den Bereich 3mal zu treffen, verliert er seinen Einsatz. Auch Treffer innerhalb des Segmentes werden nicht die nächste Runde übertragen. Der Spieler, der zuerst die festgelegte Gesamtpunktzahl erzielt, ist der Sieger.

GAME 35: ELIMINATION
Ziel des Spiels ist es seine Gegner zu „eliminate/eliminieren“. Die Regeln sind sehr einfach. Jeder Spieler muss mit 3 Darts ein höheres Gesamtergebnis, als der vorherige Spieler erreicht hat, erzielen. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Leben. Misslingt es einem Spieler, das vorherige Ergebnis des Gegners zu überbieten, verliert der Spieler 1 Leben. Ebenfalls bei Gleichstand. Derjenige, der noch „Leben“ hat, ist der Sieger dieses Spiels.

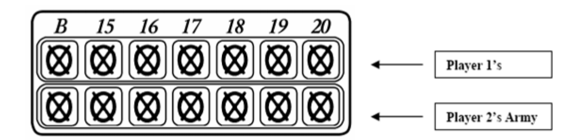
GAME 36: HORSESHOES
Dieses Spiel wird mindestens zu zweit gespielt. Dabei werden nur das 20er Segment und das 3er Segment einbezogen, die somit die „Pferdeställe“ (horseshoe pits) repräsentieren. Spieler 1 wirft auf das 20er Segment und Spieler 2 muss ins 3er Segment werfen. Die Punkte werden pro Runde angesammelt. Der Sieger ist der, der als Erster 15 Punkte erzielt hat.

Punktewertung:

TRIPLE Feld	= 3 Punkte	DOUBLE Feld	= 2 Punkte
INNER SINGLE Segment	= 1 Punkt	OUTER SINGLE Segment	= 0 Punkte

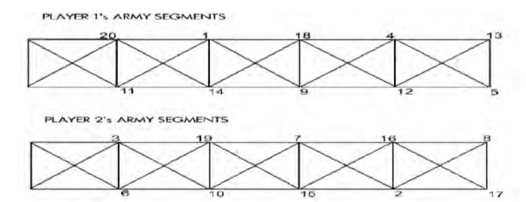
Nur derjenige Spieler, der in einer Runde mehr Punkte erzielt, bekommt Punkte angerechnet. Als Beispiel: Erreicht Spieler 1 einen Score von 3 Punkten und Spieler 2 aber nur 1 Punkt, werden in dieser Runde die 3 Punkte auch nur Spieler 1 angerechnet. Es geht solang weiter bis ein Spieler 15 Punkte erzielt hat.

GAME 37: BATTLEGROUND (Nur für 2 Spieler)
In diesem 2-Spieler-Spiel, wird die Dartscheibe, das eigentliche „Schlachtfeld“ (Battleground), in zwei Hälften geteilt. Der Erste, der es schafft alle Segmente seines Gegners (armies/seine Armee) zu treffen, gewinnt das Spiel. Die Segmente müssen in keiner Reihenfolge getroffen werden.
Spieler 1 ist die “TOP” Armee und wirft Darts auf die unteren Abschnitte der Dartscheibe.
Spieler 1 muss die folgenden Segmente treffen (6, 10, 15, 2, 17, 3, 19, 7, 16, und 8).
Spieler 2 ist die “BOTTOM” Armee und wirft auf die oberen Abschnitte der Scheibe.
Spieler 2 muss die folgenden Segmente treffen (11, 14, 9, 12, 5, 20, 1, 18, 4, und 13)



Einstellbare Schwierigkeitsgrade sind:
BATTLEGROUND DOUBLES:
• Spieler werfen auf die Double Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören.
BATTLEGROUND TRIPLES:
• Spieler werfen auf die Triple Segmente, um die gegnerische Armee zu zerstören.
BATTLEGROUND mit GENERALS

Diese Spielvariation beinhaltet eine zusätzlich, zu erfüllende Aufgabe. Nachdem die Armee besiegt wurde (Alle Segmente wurden getroffen) müssen die Spieler den „General“ entführen. Durch einen Treffer im Bull’s Eye wird der „General“ entführt. Allerdings nur, wenn vorher alle gegnerischen Segmente getroffen wurden. Treffer im Bull’s Eye werden nicht gezählt, bevor nicht alle Segmente erfolgreich getroffen wurden.



Der erstklassige Cricket Scoring Display zeigt die Armeesegmente von Spieler 1 an. Die Armee von Spieler 2 wird in der 2. Reihe gezeigt. Jedes Mal wenn ein Segment (Armee) getroffen wurde, schaltet sich das dazugehörige Licht aus.

GAME 38: ADVANCED BATTLEGROUND
Die Regeln entsprechen den gleichen, wie bei Battleground. Nur, dass sich jetzt auf dem „Schlachtfeld“ „Landminen“ befinden.
Spieler müssen den „Landminen“, die jeweils in den Double und Triple Feldern des Gegners platziert sind, ausweichen.
Jeder Spieler, der ein Double oder Triple Feld des Gegners trifft, verliert einen Teil seiner eigenen „Armee“. Zum Beispiel: Wenn Spieler 1 irrtümlicherweise die Triple 6 trifft, wird er seine „Armee“ im 11er Segment verlieren.

GAME 39: PAINTBALL
Dieses Spiel ähnelt dem Spiel „Battleground“. Allerding ist es hierbei möglich das Spiel nicht nur durch treffen der gegnerischen Armee zu beenden. Sondern die Spieler können, wie auch im richtigem „Paintball“ Spiel, die gegnerische Flagge entführen, um das Spiel zu gewinnen. Um eine Flagge zu erobern, muss das Double Bull‘ s Eye 3-mal getroffen werden. Hingegen werden Treffer auf das Single Bull’s Eye nicht dazu gezählt. Treffer im Bullseye müssen nicht in einer Runde erfolgen. Treffer werden über die Spieldauer summiert. Der Spieler, der zuerst die Flagge erobert oder die Armee zerstört hat, hat das Spiel gewonnen

Einstellbare Schwierigkeitsstufen (durch betätigen der SELECT Taste frei wählbar):

- Paintball Double, Spieler müssen entweder 3-mal das Bull’s Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Double Segment, um die Armee zu vernichten.
- Paintball Triple, Spieler müssen entweder 3-mal das Bull’s Eye treffen, um die Flagge zu erobern oder das Triple Segment, um die Armee zu vernichten.

GAME 40: CAT & MOUSE *(Nur für 2 Spieler)*
Das herausfordernde 2-Spieler-Spiel ist für fortgeschrittene Spieler bestens geeignet. Dabei spielt der eine Spieler die Rolle der Katze und der andere, die der Maus. Die Maus muss versuchen so schnell wie möglich in ihr Loch zu gelangen, bevor die Katze zuschnappen kann. Die Maus spielt gegen den Uhrzeigersinn, beginnt beim Segment 20 und wirft zuerst auf das Double Segment, gefolgt von Treffern in Single Segmente. Die Katze spielt, um die Maus einzufangen, ebenfalls gegen den Uhrzeigersinn, beginnt aber beim Segment 18 und wirft nur auf Double Felder eines jeden Segmentes. Falls die Maus es schafft, das Board zu umrunden,

sozusagen wieder beim Segment 20 ankommt, gewinnt die Maus das Spiel. Falls jedoch die Katze auf die Doublefelder der Maus trifft, ist die Maus gefangen und die Katze ist der Sieger.

GAME 41: TIC-TAC TOE

Unter Verwendung von besonderen Segmenten, ist das Ziel dieses Spiels seine Würfe zu übertreffen, um ein „Kreuz“ X oder ein „Kreis“ O zu erhalten. Es werden die traditionellen „Dreigewinnt“ Regeln verwendet. Drei Kreuze oder Kreise in einer horizontalen, diagonalen oder vertikalen Linie gewinnen das Spiel. Um ein Kreuz oder Kreis zu platzieren, muss man das Segment 3-mal hintereinander treffen (Double und Triple Treffer zählen). Die Anzahl der Treffer werden im Display angezeigt. Ansicht des Displays: 1 Treffer auf das Segment wird angezeigt als „\“ und 2 Treffer als „X“. Geschlossene Segmente erscheinen entweder „ ⊗ ” oder „O”, je nachdem welcher Spieler Punkte erzielt hat. Die unten stehende Grafik ist für und während des Spiels hilfreich (Spielführung).

B = Bullseye

12	20	18
11	B	6
7	3	2

8. Wichtige Hinweise

Festsitzende Segmente:
Gelegentlich kann es passieren, dass ein geworfener Dart sich im Segment verkeilt. Passiert dies, werden laufende Spiele unterbrochen und das LED Display zeigt das Segment, das betroffen ist, an.
Sobald das Segment wieder bespielbar ist, kann das Spiel fortgesetzt werden. Die Aktivierung des Segmentes erfolgt durch entfernen des Darts oder der Spitze (Tip). Sollte das Problem immer noch nicht behoben sein, wackeln Sie so lange leicht am Segment, bis es sich wieder bewegt.

Abgebrochene Spitzen (Tip):
Zwischendurch kann es vorkommen, dass Spitzen abbrechen oder gar im Board stecken bleiben. Versuchen Sie vorsichtig die gebrochenen Spitzen mit einer Zange oder einer Pinzette aus dem Board zu ziehen. Falls dies nicht gelingt, können Sie auch versuchen, die Spitzen durch das Segment zu schieben. Dazu verwenden Sie einen Nagel, der schmaler als die Spitze ist und schieben die Spitze vorsichtig durch das Segment. Seien Sie dabei achtsam, dass Sie den Nagel nicht zu weit schieben und damit kein Schaden an der Elektronik entsteht. Darüber hinaus ist es ein ganz normales Auftreten, das die Spitzen brechen. Diesem Paket haben wir eine Packung mit Ersatzspitzen hinzugefügt. Wenn Sie Spitzen austauschen, vergewissern Sie sich, dass Sie Spitzen des gleichen Typs verwenden, die mit diesem Dartboard geliefert wurden.

Darts:
Es ist ratsam, die mitgelieferten Darts zu benutzen. Verwenden Sie andere Darts, kann dies zu Schäden, sowohl an der Elektronik als auch an den Segmenten, verursachen. Ersatzspitzen sind in Fachgeschäften (Dart Produkte) erhältlich.

Reinigung des elektronischen Dartboards:
Wenn Sie vorsichtig mit dem Board umgehen, werden Sie noch einige Wettbewerbe mehr erleben. Entstauben Sie ihr Dartboard regelmäßig mit einem feuchten Tuch. Empfehlenswert ist dabei ein mildes Reinigungsmittel zu verwenden. Die Verwendung von Scheuermitteln oder Reinigern, die Ammoniak enthalten, können Schaden verursachen und sollten nicht verwendet werden. Vermeiden Sie es, dass Flüssigkeiten in die Zielfläche eindringen. Dies kann zu einem dauerhaften Schaden führen und wird nicht durch die Garantie abgedeckt.

Ersatzteile:
Für den ungestörten Betrieb Ihres BULL'S® E-Dart Gerätes zu gewährleisten empfehlen wir ausschließlich Ersatzteile und Zubehör der Marke BULL'S® zu verwenden.
Die Ersatz-Softtip Spitzen BULL'S® Tefo X (Art.Nr. 61719) werden besonders empfohlen. Diese erhalten Sie im Fachhandel und ermöglichen ein optimales Spielvergnügen.

Designed and devoleped by
©Embassy Sports GmbH
Eulerstraße 9
48155 Münster / Germany
Fax: +49 251 539 501-29
www.bulls-darts.com
info@bulls-darts.com
Made in China